Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SPIELANLEITUNG

TAKARA®

Licensed by Nintendo
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compability with your Nintendo Entertainment System®.

TAKARA®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Handhabung der Spielkassette

- Lesen Sie die Anleitung vor dem Start des Spiels aufmerksam durch.
- Schalten Sie vor dem Wechseln von Kassetten die Netzversorgung aus.
- Achten Sie darauf, die Spielkassette korrekt einzuschieben.
- Die Spielkassette ist ein Präzisionsinstrument und sollte im Hinblick auf die Verwendung und Lagerung vor extremer Wärmeeinwirkung geschützt und vor starken Stößen bewahrt werden.
- Achten Sie darauf, die Enden der Spielkassette nicht zu berühren oder naß werden zu lassen.
- Verwenden Sie zum Reinigen der Spielkassette niemals Benzol, Alkohol, Verdünner oder sonstige flüchtige Chemikalien.
- Gönnen Sie Ihren Augen bei längerem Spielen nach jeder Stunde eine Pause von mindestens 15 Minuten.
- Setzen Sie sich beim Spielen so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt hin.
- Schließen Sie keinen Videoprojektor an das NES-Gerät an, da hierdurch Bildstörungen und andere Probleme auftreten können.
- Nehmen Sie die Spielkassette nach dem Spielen wieder aus dem Gerät heraus.
- Achten Sie darauf, das Netzteil für das NES-Gerät nach dem Ausschalten wieder aus der Steckdose zu ziehen.

Spielgeschichte

Der Bananenprinz des friedlichen Königreiches Banane wird eines Tages plötzlich von dem bösen König Grünpfeffer und seinen Horden angegriffen. Sie verwüsten das Königreich und machen sich mit den drei Geweihten Bechern davon.

Der tapfere Bananenprinz schwört Rache und Vergeltung und verspricht, das Königreich wieder aufzubauen und die drei Becher zurückzuholen. Damit beginnt für den Bananeprinz und seine Verbündeten eine lange abenteuerliche Reise.

Ziel des Spiels

Es geht darum, die angestrebten Ziele zu erreichen und jede Spielrunde innerhalb der jeweiligen Zeitbegrenzung zu beenden.

Der Spieler muß in jeder Runde versuchen, die Bonus-Insel vom WARP-Laden aus zu erreichen und die Ringe auf dem Bildschirm einzusammeln. Die eingesammelten Ringe helfen Ihnen die Bonus-Insel zu erreichen, um dort die Bosse zu bekämpfen, die die drei Geweihten Becher versteckt halten. Dies ist ein äußerst gefährliches Unternehmen, da auf jeder Insel Wächter der Bosse lauern, die bereits auf Sie warten. Um die Wächter zu besiegen, müssen Sie die Quizfragen richtig beantworten. Darüber hinaus können Sie die gesammelten Ringe im Laden gegen starke Waffen eintauschen.

Sie müssen den Prinz mit stärkeren Waffen versorgen, damit dieser den zunehmend schwierigen Herausforderungen gewachsen ist. Seine Aufgabe besteht darin,die drei Geweihten Becher zurückzuholen, König Grünpfeffer, das Oberhaupt der bösartigen Bosse, zu besiegen und sicher in sein Königreich zurückzukehren, wo anschließend wieder Frieden herrschen wird.

Viel Glück bei Ihrem Abenteuer.

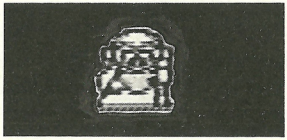
Vorstellung der Hauptfiguren des Spiels

Bananenprinz

Der Prinz des Bananenkönigreiches. Mut und Tapferkeit sind die wesentlichen Charakterzüge des Haptdarstellers dieses Spiels.

Draco-Meister

Der treue Verbündete des Prinzen, der ihn durch das gesamte Spiel begleitet.



Miss Pfirsich

Das Heldin der Gruppe. Sie rettet den Prinzen im Verlauf des Spiels.

Miss Lilly

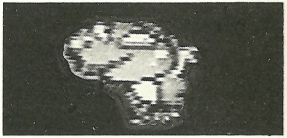
Der weibliche Boss, die zunächst auf der gegnerischen Seite steht, sich später jedoch dem Prinzen anschließt.

Big Boß Grünpfeffer

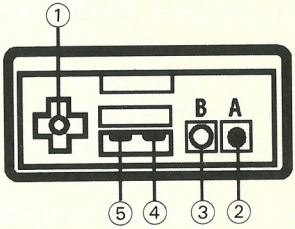
Der oberste Halunke und Inbegriff des Bösen. Ein wahrhaft übler Burscne.

Grünpfeffer Drachen

Einer der feindlichen Bosse, der das Bananensymbol und die drei Geweihten Becher aus dem Bananenkönigreich gestohlen hat.



Bedienung des Steuerpults



① **Plustaste (+):**

- Diese Taste dient zur Steuerung des Prinzen und zur Wahl der Angriffsrichtung.
- Verwenden Sie diese Taste außerdem als Cursortaste, wenn Sie auf Quizfragen eine Antwort wählen.

② **Taste A:**

- Drücken Sie diese Taste zum Springen.
- Drücken Sie diese Taste zum Eingeben einer Antwort auf eine Quizfrage.
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl eines gewünschten Gegenstands aus dem WARP-Laden.
- WARP oder GAMBLE: Drücken Sie diese Taste zum Wählen einer dieser Optionen.

③ **Taste B:**

- Drücken Sie diese Taste zum Angreifen.
- Drücken Sie diese Taste zum Löschen oder Ändern einer mit der Taste A gewählten Option.

④ **Start-/Pausetaste:**

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels bzw. während des Spiels, wenn Sie eine Pause einlegen möchten.
- Drücken Sie die Taste zur Fortsetzung des Spiels noch einmal.

⑤ **Wahtaste:**

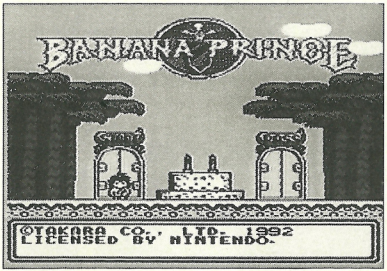
- Nicht verwendet.

Starten des Spiels

- Schieben Sie die Spielkassette in das Nintendo-Gerät ein.

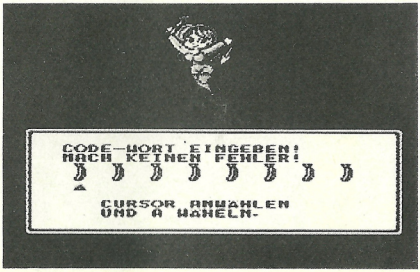
- Stellen Sie den Netzschalter nach Beendung aller Vorbereitungen zum Einschalten des Gerätes auf ON. Hiernach erscheint zunächst das Demonstrationsbild.

- Drücken Sie anschließend beim ersten Versuch ("First Try") die Starttaste und das Steuerpult (+), um den Prinz vor das Starttor zu führen. Drücken Sie die Starttaste hiernach noch einmal.



Kennwort und Fortsetzung

- Vor jeder Aktionsrunde erscheinen Kennworte, die Sie korrekt in den Speicher eingeben müssen.
- Wenn Sie das jeweilige Kennwort nach einer Fortsetzung zum Starten des Spiels verwenden, drücken Sie zuerst die Starttaste und danach das Steuerpult (+), um den Prinz vor das Durchgangstor zu führen. Drücken Sie danach noch einmal die Starttaste. Dar aufhin erscheint das Kennwort-Eingabebild erscheint.
- Verwenden Sie das Steuerpult (+) und die Taste A zum Eingeben des Kennworts, das im Speicher enthalten ist. Drücken Sie anschließend die Starttaste, um das Spiel fortzusetzen.



Beschreibung der Fenster

① Bild der im Spiel verwendeten Waffen: Dieses Bild zeigt die Waffenausrüstung, die der Prinz verwendet, wenn er bewaffnet ist.

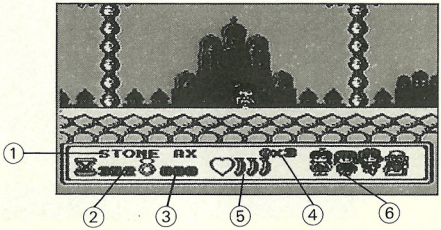
② Zeitbegrenzungsanzeige: Zeigt an, wieviel Zeit Sie zum Beenden der jeweiligen Spielrunde noch haben.

③ Ringanzahl-Bild: Die Ringe werden gesammelt und im Laden eingetauscht usw.

④ Spieler-Ausrüstungsbild: Das Spiel endet, wenn die Spielerausrüstung auf "0" sinkt.

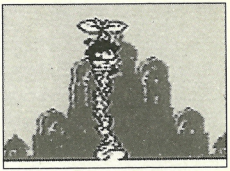
⑤ Kraftanzeige: Je höher die Anzahl der Bananen, desto mehr Kraft haben Sie noch übrig.

⑥ Bild der drei Geweihten Becher: Die drei Geweihten Becher werden nach der Wiederbeschaffung von einem Mitglied der Gruppe aufbewahrt.



Verwendung der besonderen Fähigkeiten des Prinzen

Herbeizaubern eines Bananenbaums durch magische Kräfte

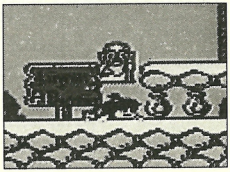


Halten Sie das Steuerpult (+) gedrückt, und betätigen Sie gleichzeitig die Taste B, damit der Prinz auf einen Baum klettert. Durch Herunterspringen vom Baum kann der Prinz an Plätze fliegen, die er andernfalls nicht erreichen könnte. Darüber hinaus kann der Prinz auch Feinde angreifen oder fliehen.

Rotierender Angriff

Wenn Sie die Taste A drücken, während der Prinz sich auf einem Bananenbaum befindet, springt der Prinz und dreht sich im Sprung. Stößt der Prinz hierbei mit einem Feind zusammen, wird der Feind übel zugerichtet.

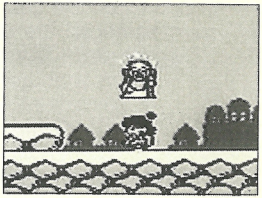
Gleiten



Wenn Sie die Taste A gedrückt halten und gleichzeitig das Steuerpult (+) betätigen, gleitet der Prinz. Auf diese Weise sind enge Bereiche leichter zugänglich.

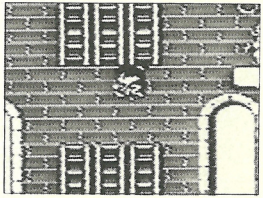
Einsatz der besonderen Fähigkeiten des Prinzen

Verwendung der Angriffstechnik des Draco-Meisters



Wenn Sie den Draco-Meister von der Optionsliste abrufen, erscheint diese über dem Prinzen. Drücken Sie das Steuerpult (+) nach oben und halten Sie die Taste in dieser Stellung gedrückt. Wenn Sie das Steuerpult (+) aus dieser Stellung heraus nach unten drücken, rotiert der Draco-Meister um den Prinz herum und erledigt vorübergehend angreifende Feinde. Ein netter Trick. Der Draco-Meister rollt dabei seine Augen und kommt dann nach einer gewissen Zeit wieder zu sich.

Besteigen von Leitern

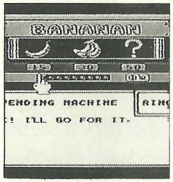


In bestimmten Runden können Sie sich auf Leitern fortbewegen. Lassen Sie den Prinz hochspringen, und drücken Sie während des Sprungs das Steuerpult (+) nach oben, damit er sich eine Leiter schnappt. Durch weitere Steuerung über das Steuerpult (+) steigt der Prinz anschließend die Leiter herauf. Anstatt die Leiter später herabzusteigen, lassen Sie den Prinz einfach wieder heruntersprinzen.

Beschreibung der Läden

Warenautomat (VENDING MACHINE)

Sie können die gesammelten Ringe gegen eine Wiederbelebung Ihrer Kräfte oder auch gegen andere Gegenstände eintauschen.



Waffengeschäft (WEAPONS SHOP)

In diesem Spiel gibt es verschiedene Läden. Je teuerer eine Waffe ist, desto höher ist ihre Vernichtungskraft.

Bananen-Casino (BANANA CASINO)

Bei dem hier gespielten Würfelspiel geht es um "hoch und niedrig". Wenn Sie gewinnen, können Sie Ihren Ringvorrat um einige neue Ringe aufstocken.

Tauschladen (WARP SHOP)

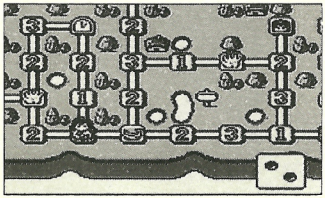
Hier können Sie ihre gesammelten Ringe eintauschen, um die Bonus-Insel zu erreichen und dort nach den drei Geweihten Becher zu suchen.

Widerbelebungsladen (REGAIN SHOP)

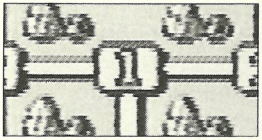
In diesem Laden können Sie Ihre Kräfte durch einen Kuß von Miss Pfirsich widerbeleben.

Beschreibung der Bonus-Insel

- Die mysteriöse Welt der Bonus-Insel ist nur über den WARP-Laden zugänglich.
- Hier warten zahlreiche Abenteuer auf Sie. Je nach Wurf des Würfels kommen Sie auf Ihrem Weg nur in Feldern voran. Die hier ablaufenden Geschehnisse starten in dem Feld, in dem Sie stehengeblieben sind. Ihr Ziel besteht darin, diesen Bereich erfolgreich zu durchqueren und das Feld mit der Bossmarkierung zu erreichen.
- Die Bosse halten die drei Geweihten Becher in den Feldern mit der Bossmarkierung versteckt. Sie müssen Ihre Feinde besiegen und die drei Geweihten Becher zurückholen.

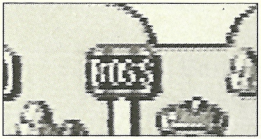


Beschreibung der Bonus-Insel



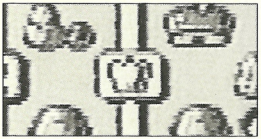
Nummernfelder

Sie müssen die Quizfragen beantworten. Die Nummern stehen für die Anzahl an Rätseln, die es zu lösen gilt.



Boss-Felder

In diesen Feldern müssen Sie gegen die Bosse kämpfen.

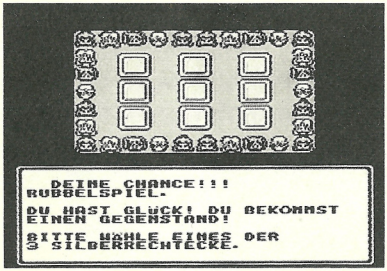


Grünpfeffer-Felder

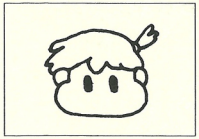
Sie werden gewaltsam von der Bonus-Insel vertrieben.

Scratch-Spiel auf der Bonus-Insel

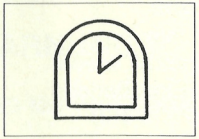
- Steuern Sie den Cursor (Zeigefinger) mit dem Steuerpult (+), und drücken Sie die Taste A, wenn Sie sich entschieden haben. Sie müssen durch Scratchen drei Plätze wählen. Sobald Sie drei Bilder von den bereits ausgeschiedenen Plätzen gesammelt haben, können Sie diese gegen Gegenstände eintauschen.



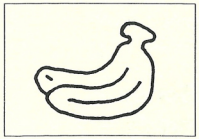
Scratch-Spiel auf der Bonus-Insel



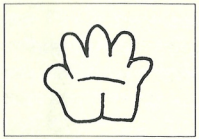
Prinz-Feld
Sie erhalten 1 Up.



Zeit-Feld
Sie erhalten zusätzliche Zeit zum Beenden der jeweiligen Runde.

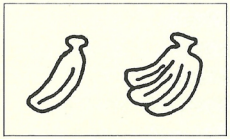


Bananen-Feld
Verleiht Ihnen wieder Ihre ursprüngliche Kampfkraft.

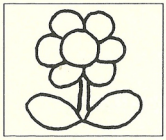


Quizbefreiung
Sie erhalten einen Schuldschein, der eine falsche Antwort auf eine Quizfrage vorläufig durchgehen läßt.

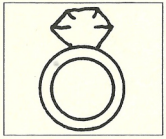
Gegenstände



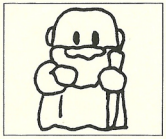
Banane
Baut Ihre Kampfkraft wieder auf. (Eine Banane entspricht 1/2)



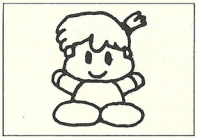
Blume
Der vom Prinz mit magischen Kräften herbeigezauberte Bananenbaum wächst ein weiteres Stück.



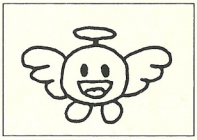
Ring
Sammeln Sie die Ringe, um sie in den verschiedenen Läden in Gegenstände umzutauschen.



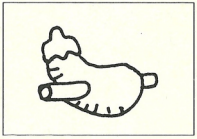
Draco-Meister
Der Meister gesellt sich als Wegbegleiter an die Seite des Prinzen.



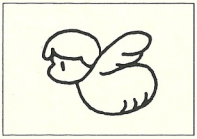
Bananenprinz
1 Spielfigur.



Engel
Sie sind vorübergehend unbesiegbar.



Bonus
Ihre Punktezahl erhöht sich.



Fliegende Krankenschwester
Ein Super-Gegenstand, der Sie mit allen notwendigen Sachen ausrüstet.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen.
Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Y A 21204

TAKARA®

Printed in Japan